



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Principios educomunicativos para la pedagogía en Educación Primaria: inteligencia y conectivismo

Autor/es

BEATRIZ BAÑARES SAUCA

Director/es

SIMÓN SAMPEDRO PASCUAL

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

FILOLOGÍAS HISPÁNICA Y CLÁSICAS

Curso académico

2017-18



Principios educomunicativos para la pedagogía en Educación Primaria: inteligencia y conectivismo, de BEATRIZ BAÑARES SAUCA
(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Principios educomunicativos para la pedagogía en Educación Primaria: Inteligencia y Conectivismo.

Autor

Beatriz Bañares Sauca

Tutor/es

Simón Sampedro Pascual

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2017/18



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

PRINCIPIOS EDUCOMUNICATIVOS PARA LA PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN PRIMARIA: INTELIGENCIA Y CONECTIVISMO

Resumen

Desde una reflexión sobre las implicaciones que la actual sociedad líquida introduce en nuestra educación, se destaca la importancia de la comunicación en la Educación Primaria. Un recorrido por las diferentes corrientes educativas conduce a valorar la evolución desde la jerárquica escuela tradicional hasta la pretendida horizontalidad por las corrientes constructivista y conectivista. En ese marco, se valora el concepto de Educomunicación, en relación con la Teoría de las Inteligencias Múltiples, como base para adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades de una sociedad cambiante. Bajo esos principios teóricos, se propone una intervención pedagógicamente innovadora para, principalmente, el área de Lengua y Literatura. En ese sentido, las tres actividades propuestas se interrelacionan con el concepto de narrativa transmedia como elemento de cohesión.

PALABRAS CLAVE: Educación Primaria, Educomunicación, Lengua y Literatura, Inteligencias Múltiples, conectivismo, narrativa transmedia.

Abstract

From the implications that the current liquid society introduces in our education, the importance of communication in Primary Education is highlighted. A journey through the different educational currents leads to assess the evolution from the hierarchical traditional school to the alleged horizontality by the constructivist and connectivist currents. In this framework, the concept of Educommunication, in relation to the Theory of Multiple Intelligences, is valued as a basis for adapting the teaching process to the needs of a changing society. Under these theoretical principles, a pedagogically innovative intervention is proposed for, mainly, the area of Language and Literature. In this sense, the three proposed activities are interrelated with the transmedia narrative concept as an element of cohesion.

KEY WORDS: Primary Education, Educommunication, Language and Literature, Multiple Intelligences, connectivism, transmedia narrative.

ÍNDICE

RESUMEN	1
ABSTRACT	1
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1 MARCO SOCIAL	9
3.2 EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN	11
3.3 EL CONECTIVISMO	18
4. DESARROLLO: INTELIGENCIA Y TRANSMEDIA	21
4.1 ACTIVIDADES PROPUESTAS	22
4.1.1 ACTIVIDAD 1	22
4.1.2 ACTIVIDAD 2	25
4.1.3 ACTIVIDAD 3	29
5. DISCUSIÓN	35
6. CONCLUSIÓN	37
7. BIBLIOGRAFÍA	39

1. INTRODUCCIÓN

La educación es una de las herramientas fundamentales e imprescindibles para producir en el mundo los cambios deseados; por ello, resulta vital proporcionarla en todas las etapas del desarrollo de los niños. Además, la educación cambia constantemente, junto con los nuevos retos de la sociedad actual.

Puesto que los niños son los adultos del futuro, debemos formarles en todos los ámbitos que la educación incluye, desde la disciplina y conciencia crítica hasta los contenidos recogidos en el currículo. Es por eso que en el presente trabajo recojo todo lo necesario para llevar a cabo una propuesta didáctica que lo logre.

Desde el área de la Lengua y la Literatura, considerada base de la comunicación, pretendo que los alumnos adquieran las cuatro destrezas que se incluyen dentro de esta: comprensión oral y escrita y comunicación oral y escrita, además de la educación literaria. Considero que desde esta asignatura los alumnos pueden desarrollar un juicio crítico y comunicarlo, así como comprender el pensamiento de los demás.

Esto lo complemento con la Educación Física, que siempre ha sido y sigue siendo de gran interés para los alumnos. Al incorporarla a las actividades, conseguiremos crear más interés y motivación en los alumnos, ya que la educación física suele requerir un trabajo en equipo y los aparta ligeramente de lo teórico para darles un aprendizaje más práctico y emocionante.

Además, se incorpora el uso de las TIC y la Competencia Digital, algo que poco a poco se ha ido imponiendo en nuestro día a día. Resulta difícil imaginar la vida cotidiana sin tecnología, y en los últimos años también resulta difícil hablar de educación sin mencionarla. Esta nos aporta multitud de herramientas e instrumentos para hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje un proyecto innovador e interesante.

2. OBJETIVOS

Para elaborar los objetivos del trabajo y de la intervención, partiremos de un objetivo general del que se derivará el resto.

- Identificar los errores cometidos en la enseñanza tradicional y corregirlos para lograr una educación adecuada a las necesidades actuales.
 - Apartar las ideas conductistas y sustituirlas por las constructivistas y conectivistas.
 - Incorporar las TIC's al proceso de enseñanza-aprendizaje con un uso didáctico.
 - Mostrar la importancia del trabajo cooperativo sin olvidar la necesidad de crear independencia en los alumnos.
 - Fomentar el interés por la lectura creando un hábito lector.
 - Utilizar la narrativa digital como instrumento didáctico de interés.
 - Enseñar a los alumnos a utilizar correctamente Internet y todas las posibilidades que ofrece.
 - Acercar a los alumnos a la edición de fotos y vídeos para lograr un trabajo original y creativo.
 - Interrelacionar diferentes asignaturas como la Educación Física y la Lengua para lograr un mejor asentamiento de los contenidos.
 - Usar diferentes herramientas online para la realización de actividades.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 MARCO SOCIAL

3.1.1 Sociedad líquida

Vivimos en una época cambiante llena de constantes preguntas e incertidumbres que nos hacen emprender una búsqueda de nuestra identidad. Durante siglos se ha tenido una concepción del mundo y la realidad que ha cambiado en las últimas décadas. Ha sido a causa de los cambios políticos y sociales ocurridos a partir de la segunda mitad del siglo XX. Aunque muchas instituciones y estructuras sociales se han mantenido intactas, otras muchas se han disuelto. Las formas de pensar mutan y se consolidan, como la lava de un volcán. Zygmunt Bauman (1925-2017), uno de los grandes sociólogos y filósofo polaco utiliza esta metáfora de la lava para hacer referencia al concepto de *modernidad líquida*, ya que esta, al igual que los líquidos, fluye y no tiene forma fija. Esta modernidad líquida deriva en una sociedad líquida, donde todas las realidades sólidas existentes hasta el momento, se desvanecen. Y con ellas muchas facetas de la vida, como el trabajo y las relaciones. La modernidad líquida se opone a la modernidad sólida o primera modernidad, también regida por la búsqueda de la modernización como horizonte de las acciones humanas. Bauman explica este fenómeno en su libro *Modernidad líquida* (2000). Zygmunt sitúa el origen de esta sociedad líquida en el terremoto de Lisboa de 1755, al que siguió un incendio y luego un tsunami¹

Pero la Historia, a la que daba gran importancia, hizo que la modernidad se hiciese líquida en lugar de sólida y con principios. En consecuencia, la principal preocupación

¹ Fue una catástrofe enorme, no sólo material sino también intelectual. La gente pensaba hasta entonces que Dios lo había creado todo, que había creado la naturaleza y había puesto leyes. Pero de repente ve que la naturaleza es ciega, indiferente, hostil a los humanos. No puedes confiar en ella. Hay que poner el mundo bajo la administración humana. Reemplazar lo que hay por lo que puedes diseñar. Así, Rousseau, Voltaire o Holbach vieron que el antiguo régimen no funcionaba y decidieron que había que fundirlo y rehacerlo de nuevo en el molde de la racionalidad. La diferencia con el mundo de hoy es que no lo hacían porque no les gustara lo sólido, sino, al revés, porque creían que el régimen que había no era suficientemente sólido. Querían construir algo resistente para siempre que sustituyera lo oxidado. Era el tiempo de la modernidad sólida. El tiempo de las grandes fábricas empleando a miles de trabajadores en enormes edificios de ladrillo, fortalezas que iban a durar tanto como las catedrales góticas. (Recuperado desde Barranco, 2017)

actual es cómo ajustarse a un tiempo veloz y volátil que determina todos los aspectos de la vida. Esa flexibilidad genera una sociedad líquida donde la consciencia de lo reticular supone el primer principio para una correcta pedagogía.

3.1.2 Sociedad líquida y educación

Esta modernidad líquida también tiene su impacto en la educación. En su libro *los retos de la educación en la modernidad líquida* (2007), Bauman plantea una redefinición de la educación en la época de la modernidad líquida. Se refiere a tres grandes retos principalmente: el primero es la cantidad de información de la que podemos disponer. A causa de esto, surge el segundo reto: la velocidad de cambio de esta información aumenta y las personas perdemos la capacidad de pensar a largo plazo. Y el tercer gran reto al que se enfrenta la educación es a las relaciones entre profesores y alumnos:

El maestro era la puerta al conocimiento, a la información, y durante siglos ha tenido el monopolio. Tenía el monopolio, pero ahora tiene que competir contra un mundo de contrincantes en la que el maestro está en situación de desventaja, no tiene una relación preferente con el estudiante.

Si cada vez más información se distribuye a una velocidad mayor, la fragmentación amenaza con devenir hegemónica. Esto tiene consecuencias en cómo nos relacionamos con el conocimiento, el trabajo y nuestro estilo de vida. En lo que concierne a la educación, la sociedad líquida nos compromete:

en primer lugar a entender los procesos por los que estamos atravesando, lo cual exige de nuestra parte, abrir nuestro pensamiento, mirar el universo circundante como mira un exiliado los nuevos espacios donde debe inscribir su actuar. En segundo lugar, entender el lugar que ocupamos como maestros y construirlo día a día para no perder la capacidad de responder a los cambios; asumir que nuestra visión de las cosas tiene efectos sobre el modo como los estudiantes entienden el mundo en que vive; promover en ellos el deseo del entendimiento como forma de construcción y ejercicio de la autonomía; situarnos frente a ellos como los individuos libres que son y asumir el trabajo que ello ha de representar para nosotros en el día a día; en fin, resistirnos a creer que somos poseedores de verdades y optar por ser generadores de actitudes reflexivas, (auto) cuestionadoras críticas. (Bauman, 2000, citado por Giovanna Carvajal Barrios)

Así, Bauman defiende una educación donde se promueva en los alumnos un pensamiento crítico y una libertad de opinión teniendo en cuenta la cantidad de información de la que disponen. Educar es una tarea diaria que requiere esfuerzo y dedicación por parte de los docentes, formando alumnos libres y autónomos.

3.2 Educación y comunicación

Educación y comunicación son conceptos directamente relacionados. Cuando hablamos de comunicación educativa, buscamos un resultado formativo. Consideramos los medios de comunicación que utilizamos para educar como un instrumento que provoque un cambio. Asimismo, a cada tipo de educación le corresponde una determinada práctica de la comunicación. Existen diferentes tipos de concepciones pedagógicas, según Juan Díaz Bordenave (*“Las Nuevas Pedagogías y Tecnologías de Comunicación”*) podemos agruparlos en tres modelos básicos reunidos en dos modelos fundamentales: modelos exógenos y modelos endógenos. En los modelos exógenos el educando es objeto de la educación, mientras que en los endógenos, el educando es sujeto activo del proceso educativo. Comenzaremos con los modelos exógenos, aquellos que ponen énfasis en los contenidos.

Paulo Freire, pedagogo del siglo XX nacido en Brasil, afirma que la pedagogía y práctica educativa que debemos llevar a cabo es la del “oprimido”, ya que nuestra sociedad se encuentra en busca de la liberación donde nace un hombre nuevo (Freire, 1992).

Freire acuñó el término ‘educación bancaria’ refiriéndose a una manera de entender la educación como una relación en la que un educador otorga información fija a unos educandos que la reciben. Es aquí donde se ve una gran diferencia en los roles participativos en la práctica educativa.

En la educación bancaria a la que se refiere Freire, se trata al educando como un objeto de la educación, como un ignorante:

En la visión “bancaria” de la educación, el “saber”, el conocimiento, es una donación de aquellos que se juzgan sabios a los que se juzgan ignorantes. Donación que se basa en una de las manifestaciones instrumentales de la ideología de la opresión: la absolutización de la ignorancia, según la cual esta se encuentra siempre en el otro. (Citado por Marcos Santos Gómez, 2008)

Paulo Freire opinaba que en el proceso educativo es imprescindible que las partes que la practican se escuchen. Es además una educación recíproca, y resulta inoportuno separar a los participantes:

La educación debe comenzar por la superación de la contradicción educador-educando. Debe fundarse en la conciliación de sus polos, de tal manera que ambos se hagan, simultáneamente, educadores y educandos. (Citado por Marcos Santos Gómez, 2008)

Siguiendo las ideas pedagógicas de Freire, debemos terminar con la educación vertical basada en la mera transmisión de contenidos a los alumnos para su memorización. La educación tradicional es además autoritaria. El alumno es pasivo, por lo que no desarrolla su capacidad de razonar y su conciencia crítica. Este tipo de educación crea una diferencia de status entre el alumno y el profesor. Además, hace a aquellos alumnos más inseguros ganar un sentimiento de inferioridad aún mayor, haciendo que pierdan autoestima. En esta práctica educativa el diálogo y la participación no son importantes, y se premia la buena retención de los datos, castigando la adquisición más torpe de estos. Es decir, en esta práctica educativa se funciona con el Conductismo.

El Conductismo asigna al hábito un papel fundamental en la educación. La educación tradicional o bancaria entiende por hábito “la relación entre el estímulo y la respuesta”. Para que se logren los objetivos, los contenidos se organizan de forma secuencial, y están previamente definidos.

Aunque se originó con la obra del psicólogo americano John B. Watson, este basó sus ideas en los experimentos de Pavlov (1849-1936), uno de los padres de la psicología fisiológica experimental. Pavlov observó un fenómeno interesante. Cuando este presentaba comida a un perro por primera vez, el animal salivaba una vez la comida llegaba a la boca. Sin embargo, aquellos animales que eran expuestos a varios de estos ensayos, comenzaban a salivar antes de entrar en contacto directo con la comida. Pavlov descubrió un estímulo que había precedido a la comida: un timbre. Este timbre había adquirido la capacidad de producir la respuesta de salivación. Así, se trabajaban con premios los buenos hábitos, y se castigaban aquellos que no satisfacían al educador. Este es el condicionamiento clásico en el que se basa el conductismo. El hábito es entonces una respuesta automática y no reflexiva, que por lo tanto puede ser condicionada por el educador, que tiene en su poder el estímulo y la recompensa. Desde la perspectiva conductista, por lo tanto, educar es generar hábitos. La recompensa, por

lo tanto, tiene un papel fundamental en las técnicas educativas conductistas, ya que determina la creación de nuevos hábitos y transforma al individuo. Para Díaz Bordenave (1986):

Llamamos aprendizaje a la modificación relativamente permanente en la disposición o en la capacidad del hombre, ocurrida como resultado de su actividad y que no puede atribuirse simplemente al proceso de crecimiento y maduración o a causas tales como enfermedad o mutaciones genéticas. (Citado por Villa Aurelio)

Así, deberíamos dejar de lado aquellos procesos que ponen énfasis en los contenidos, y pasar a los endógenos, que enfatizan el proceso educativo. De nuevo es Paulo Freire su principal inspirador, llamándola “educación liberadora o transformadora”. Para este (citado por Marcos Santos Gómez, 2008): “La educación es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo.”

Este modelo de educación busca formar a las personas para que estas transformen la realidad, en contraposición a las ideas conductistas, las cuales trataban de transformar a las personas y no su alrededor. La educación se ve como un proceso permanente donde el sujeto descubre, elabora y reinventa continuamente el conocimiento. Y no lo hace él solo, sino en comunidad. En esta práctica educativa, el educador y el educando se acompañan, estimulando el proceso de reflexión, construyendo juntos.

Este modelo busca un cambio de actitudes, más que un cambio de conducta, por lo que no recurre al condicionamiento como herramienta fundamental. Busca convertir al educando en una persona crítica, mediante un proceso libre y no de mecanismos manipuladores. Para que el alumno sea una persona crítica, este debe razonar por sí mismo, por lo que no necesita contenidos estructurados como tal, sino instrumentos para pensar y relacionar hechos sacando conclusiones. En el modelo endógeno, el sujeto tiene una participación activa, ya que solo participando se llega al conocimiento. En este modelo no se rechaza el error, lo asume como una etapa necesaria para acercarse a la verdad, por lo que no lo castiga. Además, no es una educación individual, sino grupal y comunitaria, dándose la interrelación entre todos. Para Freire (citado por Marcos Santos Gómez, 2008): “El grupo es la célula educativa básica.”

Como este modelo se podría relacionar con la educación moderna, (al igual que el exógeno se relaciona con la tradicional), utiliza los medios audiovisuales como herramienta para estimular la participación, la discusión y el diálogo. El principal

objetivo del modelo endógeno es que el sujeto piense, en contraposición al del modelo exógeno, que es el de que el sujeto aprenda y haga.

Pero esta práctica educativa tiene un riesgo, y es que puede ser malentendida hasta resultar inoperante. Debido a que el educador da al educando las herramientas que este necesita para pensar libremente, se puede entender que de nuevo estas herramientas están condicionadas, hasta caer de nuevo en la manipulación del modelo exógeno.

María Cristina Mata (“La investigación asociada a la educación popular”, 1981):

La comunicación educativa rechaza tanto la idea de diferenciación jerárquica entre educadores y educandos – los primeros dueños de una verdad que llevan a los segundos- como la de “un educador pasivo que por un malentendido “respeto” se desresponsabiliza de la finalidad del proceso educativo y se inhibe de hacer su aporte.

Por ello, Freire explica que “conocer no es adivinar” y que es imprescindible la información en el hecho educativo, si bien lo más importante son los instrumentos. Por lo tanto, los contenidos dentro de un proceso se hacen necesarios. Para Freire:

En la relación entre el educador y los educandos, mediatizados por el objeto que ha de descubrirse, lo importante es el ejercicio de la actitud crítica frente al objeto y no al discurso del educador en torno al objeto.

Aun cuando los educandos necesiten alguna información indispensable para la prosecución del análisis –puesto que conocer no es adivinar- nunca hay que olvidar que toda la información debe ir precedida de cierta problematización. Sin esta, la información deja de ser un momento fundamental del acto del conocimiento y se convierte en la simple transferencia que de ella hace el educador a los educandos.

Por lo tanto, la información es necesaria para que el grupo avance, y el educador debe aportarla junto a las herramientas para su comprensión y transformación. De este modo, podríamos considerar la educación moderna como una práctica educativa que necesita de la comunicación para poder llevarse a cabo. Así, podríamos hablar de la Educomuniación como uno de los instrumentos necesarios para que el hecho educativo se dé en la actualidad. En 1973, el Consejo Internacional de Cine y Televisión dio la siguiente definición para designar a la educación en materia de comunicación (Morsy, 1984:7):

Por educación en materia de educación cabe entender el estudio, la enseñanza y el aprendizaje de los medios modernos de comunicación y de expresión a los que

se considera parte integrante de una esfera de conocimientos específica y autónoma en la teoría y en la práctica pedagógica, a diferencia de su utilización como medios auxiliares para la enseñanza y el aprendizaje en otras esferas del conocimiento como las matemáticas, la ciencia y la geografía.

La Educomunicación conecta dos disciplinas: educación y comunicación. Se entiende que estas dos disciplinas no se sostienen la una sin la otra, existe una necesidad recíproca de complementación. Roberto Aparici define la Educomunicación (1992, Educación para la comunicación. Manual latinoamericano):

Incluye, sin reducirse, el conocimiento de los múltiples lenguajes y medios por los que se realiza la comunicación personal, grupal y social. abarca también la formación del sentido crítico, inteligente, frente a los procesos comunicativos y sus mensajes para descubrir los valores culturales propios y la verdad.

Mario Kaplún, educador en los años 60, 70 y 80 en países latinoamericanos afirma que (Pedagogía de la comunicación):

La educomunicación tendrá por objetivo fundamental el de potenciar a los educadores como emisores, ofreciéndoles posibilidades, estímulos y capacitación para la autogeneración de mensajes. Su principal función será, entonces, la de proveer a los grupos educandos de canales y flujos de comunicación- redes de interlocutores, próximos o distantes- para el intercambio de tales mensajes. Al mismo tiempo, continuará cumpliendo su función de proveedora de materiales de apoyo, pero concebidos ya no como meros transmisores- informadores sino como generadores de diálogo, destinados a activar el análisis, la discusión y la participación de los educandos y no a sustituirlas.

En España, Agustín Matilla, considera que la Educomunicación

(...) Aspira a dotar a toda persona de las competencias expresivas imprescindibles para su normal desenvolvimiento comunicativo y para el desarrollo de su creatividad. Asimismo, ofrece los instrumentos para: comprender la producción social de comunicación, saber valorar cómo funcionan las estructuras de poder, cuáles son las técnicas y los elementos expresivos que los medios manejan y poder apreciar los mensajes con suficiente distanciamiento crítico, minimizando los riesgos de manipulación.

Se pueden identificar diferentes enfoques educomunicativos. Cada uno pone el acento en una dimensión específica. Aunque todos parten de una misma tradición dialógica y crítica inspirada en los trabajos de Paulo Freire, mencionado anteriormente.

El enfoque educomunicativo instrumental entiende la educación como el modelo educativo bancario de Freire (2005) y está basado en los planteamientos conductistas. Consiste en el adiestramiento de las personas para el manejo de la tecnología. Este enfoque utiliza programas de alfabetización digital para adultos o escolares, introduciendo los recursos digitales en los procesos educativos, y no consideran los medios como recursos creadores de un pensamiento crítico en los educandos. Para Aparici (2003) (Citado por Ángel Barbas Coslado):

“En el mundo anglosajón cuando se habla de alfabetización informática y digital se refieren a una destreza instrumental y mecánica, es decir, conocer las herramientas sin considerar los profundos cambios que conlleva la introducción de una tecnología en un determinado ámbito.”

En los últimos años, se ha incrementado el uso de tecnologías digitales a la mayoría de actividades educativas y sociales. Para Aparici (2010) (Citado por Ángel Barbas Coslado):

(...) En los últimos años se ha impuesto a través del conocimiento una forma determinada de entender y estudiar la educomunicación. A partir de la globalización de la economía y de las tecnologías de la información y de la comunicación (fines de los ochenta e inicios de los noventa del siglo XX), se estandarizaron y expandieron los modelos anglosajones que se convirtieron en el pensamiento hegemónico para abordar este campo de estudios (...)

Por su parte, la Educomunicación tiene un carácter dialógico. La palabra *diálogo* se deriva de una palabra griega en la que *dia* significa “a través” y *logos* significa “palabra”. Por lo tanto “diálogo” significaría “a través de la palabra”. (Señalado por Bohm y Peat (1988) (Citado por Ángel Barbas Coslado). Por lo tanto, la educomunicación es un proceso dialógico inseparable de la educación y del aprendizaje en grupo, colaborativo. Es la educación algo grupal que no puede conseguirse de manera individual, ya que es cuando expresamos una idea para ser entendida por los interlocutores, cuando también es entendida por nosotros. Es por ello más valioso el enfoque dialógico que el instrumental, ya que tiene como finalidad el intercambio de información para la creación del conocimiento. La Educomunicación es un proceso, no un fin u objetivo. Para llevar a cabo esta práctica educativa y como ya he mencionado anteriormente, son

necesarios unos medios. Estos son principalmente tecnológicos, ya que una cámara de vídeo o Internet, facilitan la comprensión y la reflexión. Pero para el uso de estos medios, debemos tener claros los objetivos que queremos lograr, ya que estos instrumentos deben facilitarnos la tarea educativa y la producción de unos conocimientos colaborativos. Para Carlos Scolari (2008) (Citado por Ángel Barbas Coslado):

Al hablar de la hipermediación no nos referimos tanto a un producto o un medio sino a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. (...) no estamos simplemente haciendo referencia a una mayor cantidad de medios y sujetos sino a la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital (...) permite articular dentro del ecosistema mediático.

Debemos tener en cuenta los desafíos a los que nos enfrentamos. Vivimos en un mundo completamente interconectado y la tecnología está presente en todas las relaciones en las que participamos a lo largo del día en la vida cotidiana. Cuando surgió la Web, esta era un conjunto de páginas estáticas entrelazadas que buscaba que cualquier persona pudiese disponer de información y añadir la suya a la ya existente, con la idea de que todo el mundo estuviese informado y relacionado. Años más tarde, en 2004, surgió la idea de la Web 2.0, término acuñado por Tim O'Reilly, refiriéndose a una segunda generación de la World Wide Web. Gracias a esta herramienta, todos los usuarios de Internet pueden publicar información libremente, y no son necesarios los conocimientos de programación que requería la anterior Web 1.0. En esta Web 2.0, se da un claro intercambio de roles entre emisores y receptores, que continuamente pueden cambiar de papel, incluso practicar los dos de manera simultánea. Las herramientas que se recogen pueden ir desde las redes sociales hasta los blogs y las wikis, todos ellos espacios interactivos.

Según Scolari (2008) (Citado por Ángel Barbas Coslado): “Lo digital es, sin duda, un elemento básico de los nuevos medios pero desde una perspectiva teórica aporta poco a la caracterización de las nuevas formas de comunicación.”

Debemos tener cuidado a la hora de introducir la comunicación digital en las aulas, ya que en las prácticas escolares donde las tecnologías se utilizan de forma sistemática, se acaban volviendo inoperantes y acrílicas. Por ello, la Educomunicación debe entender el ciberespacio no solo como tecnología, sino como una comunidad que nos brinda la

oportunidad de aprender a partir de la acción grupal. Antoni Garrido dice (2003) (Citado por Ángel Barbas Coslado):

La teoría del aprendizaje social considera a las comunidades sociales como lugares privilegiados para la adquisición y creación de conocimiento. Tales comunidades constituyen el contexto para desarrollar una práctica como un proceso activo, dinámico e histórico de participación en la negociación de significado en el que paralelamente se construyen las identidades de los participantes y su aprendizaje.

Hablamos entonces de las redes sociales, entendiéndolas como herramientas de comunidad para llevar a cabo este aprendizaje social. Estas son además un entretenimiento lúdico y publicitario, pero también son un instrumento para entender los nuevos procesos educativos y comunicativos. La Web 2.0, por lo tanto, hace que surja el *edupunk* en la educación. Según Stephen Downes en Piscitelli, Adaime y Binder, 2010 (citado por Ángel Barbas Coslado):

El papel del *edupunk* debe ser que cada uno cree su propio proceso de aprendizaje, utilizando los materiales que estén al alcance de la mano, para avanzar en la agenda propia y no en una lógica y un lenguaje de participación entregados intactos por la sociedad.

3.3 El conectivismo

Además, la influencia de las tecnologías digitales en la educación ha generado teorías del aprendizaje como el conectivismo de George Siemens. El conectivismo pretende superar las limitaciones del conductismo, del cognitivismo y del constructivismo, ya que estas existían antes de la era digital. Anteriormente hemos hablado del conductismo, afirmando la importancia que este da al hábito en la educación. Este se basaba en la relación entre el estímulo y la respuesta, tratando de influir en la conducta de las personas.

El cognitivismo, por su parte, ve el aprendizaje como un proceso de entrada de información en la memoria a corto plazo, que el cerebro codifica para su recuperación a largo plazo. Para Cindy Buell (Citado por Diego Leal Fonseca, 2007):

En las teorías cognitivas, el conocimiento es visto como construcciones mentales simbólicas en la mente del aprendiz, y el proceso de aprendizaje es el medio por el cual estas representaciones simbólicas son consignadas en la memoria.

El constructivismo afirma que los educandos crean conocimiento mientras comprenden sus experiencias. Los aprendices crean significado, no solo reciben información que almacenan.

Estas teorías del aprendizaje se ocupan del proceso de aprendizaje, no del valor de lo aprendido. Si vemos las teorías a través de la tecnología, surgen preguntas y desafíos. Es la tecnología la que lleva estas teorías a la edad digital.

Por su parte, el conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital, por lo que está directamente relacionado con la educomunicación. El conectivismo es la integración de principios explorados por la teoría del caos, redes, complejidad y auto-organización. Las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Es por esto que resulta vital realizar distinciones entre la información importante y aquella que resulta irrelevante. El punto de partida es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red que nutre a organizaciones, que a su vez retroalimentan a la red, creando nuevo aprendizaje para los individuos. Así, aunque el conocimiento comienza en el individuo, termina siendo un conocimiento social.

Si hablamos de conectivismo, debemos hablar de la inteligencia conectiva, que es aquella que nace de la revolución electrónica y se basa en la idea de que cuantas más personas piensen y trabajen en un mismo tema, mejores serán las conclusiones. Pretende conseguir una nueva forma de pensar en la que un individuo no adquiera el conocimiento basándose únicamente en su punto de vista, sino en la discusión de una solución en grupo. Si utilizamos la inteligencia conectiva, podemos lograr niveles de productividad y originalidad mucho más altos. El conocimiento individual, por lo tanto, se forma a través de la red de la que hablábamos antes. Esta red alimenta a todos los miembros del grupo, que a su vez retroalimentan a la red, produciendo conocimiento y aprendizaje. Según Derrick de Kerckhove (1998) (Citado por Luis Eduardo Wilches y Ricardo Jiménez, 2014): “La inteligencia conectiva es una condición de la mente que nace de la asociación espontánea o deliberada de numerosas personas en grupos”.

Esta inteligencia conectiva está directamente relacionada con la inteligencia colectiva de Pierre Lévy, sociólogo y filósofo. Este creía en el potencial de Internet desde principios de los años 90:

La hipótesis que formulaba en aquella época, cuando pocas personas utilizaban Internet y cuando la web comenzaba a nacer, era que la interconexión de ordenadores sería un vector de perfeccionamiento y aumento de la inteligencia colectiva. Digo aumento antes que creación porque la inteligencia colectiva es

practicada por los seres humanos desde que disponen de lenguaje y cultura. Solo somos inteligentes colectivamente gracias a los diferentes saberes transmitidos de generación en generación. Sencillamente, Internet es mucho más potente que la imprenta, la radio o la televisión, porque permite una comunicación de tipo transversal y una mejor explotación de la memoria colectiva.²

El conocimiento por lo tanto se forma a partir de la diversidad de opiniones, y el aprendizaje es el proceso a través del cual se conectan fuentes de información.

Para la inteligencia conectiva, tomar decisiones es un proceso de aprendizaje, y para trabajarla, se establecen unos roles que cada persona del grupo elige de forma voluntaria, conociendo sus características personales. Entre estos papeles se encuentran el de líder, encargado de guiar sin controlar, el espía, que va de grupo en grupo observando lo que hacen para mejorar su propio grupo, el investigador, encargado de buscar la información pertinente, el productor, que transforma las ideas y el proyecto en un material atractivo y el presentador, encargado de mostrar el resultado final al público.

En conclusión, la inteligencia conectiva permite que los participantes del grupo conserven sus ideas e identidad, mientras que la colectiva termina eliminando esa identidad individual para dar paso a una grupal.

Resulta realmente interesante trabajar todos los aspectos expuestos anteriormente en un aula, adaptando los materiales y herramientas de los que disponemos, y tratando de producir en los alumnos un aprendizaje plenamente significativo en el que ellos participen de manera activa, formando individuos con una conciencia crítica y social capaces de gestionar la información y elaborar su propio pensamiento.

² Recuperado desde una entrevista al filósofo en el año 2007 para el diario *Le Monde* en <http://sociologiac.net/2007/07/19/pierre-levy-la-inteligencia-colectiva-nuestra-mas-grande-riqueza/>

4. DESARROLLO: INTELIGENCIA Y TRANSMEDIA

Según Iris Gómez Antolinos, el concepto de inteligencia ha ido variando a lo largo de la historia. En los inicios hacía referencia a aquellas personas con habilidad para avanzar en la sociedad, pero fue poco a poco refiriéndose a las personas que poseían conocimientos lingüísticos y matemáticos. Así, fueron surgiendo las Inteligencias Múltiples, propuestas por Gardner. Este modelo afirma que la inteligencia no es algo unitario, sino un conjunto, y que todos somos inteligentes de diferentes maneras. Además, Gardner defiende que las diferentes inteligencias son independientes, por lo que un alto nivel en alguna de ellas, no implican un nivel alto en el resto de inteligencias. El autor propone ocho inteligencias: lingüística, que nos permite ser más hábiles con las palabras y aprender idiomas; lógico-matemática, que nos ayuda a memorizar datos y resolver problemas; musical, que nos permite apreciar ritmos e instrumentos; espacial, que nos permite ver objetos mentalmente, controlar la fotografía...; cinestésico-corporal, que nos ayuda a expresarnos mejor con nuestro cuerpo mediante el baile y el deporte; la inteligencia interpersonal, que nos ayuda a relacionarnos mejor con las personas; la intrapersonal, que nos permite comprendernos a nosotros mismos, y por último la naturalista, que nos permite comprender mejor la naturaleza y el entorno, así como los elementos que los componen. Nos centraremos en la inteligencia lingüística, aquella que nos capacita para usar las palabras eficientemente, así como la sintaxis, la retórica y la explicación. Esta inteligencia utiliza ambos hemisferios del cerebro y podemos encontrarla en aquellos alumnos a los que les gusta redactar historias, practicar trabalenguas y que tienen facilidad para aprender idiomas. Si pretendemos desarrollar eficientemente este tipo de inteligencia, debemos tener en cuenta la gran cantidad de herramientas de las que disponemos dentro de la educación, como la narrativa transmedia. Dentro de esta, podemos destacar el *storytelling*, que nos permite contar historias desde diferentes plataformas de comunicación. Para Jenkins (2008), citado por Carmen Costa y Teresa Piñeiro Otero (2012):

Cada medio hace lo que se le da mejor –una historia puede ser introducida a través de una película, expandida a través de televisión, novelas, cómics y su mundo puede ser explorado y experimentado a través de un videojuego. Cada producto de la franquicia debe ser suficiente auto contenido para posibilitar su

consumo autónomo. (...) Cualquier productor dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo.

Así, utilizaremos la herramienta de la narrativa digital para diseñar actividades en 6° de Educación Primaria, siendo este un curso en el que la mayoría de las competencias que queremos trabajar.

4.1 ACTIVIDADES PROPUESTAS

4.1.1 Actividad 1

Nombre de la actividad: Cine Mudo

Grupo clase: el grupo en el que desarrollaremos esta actividad es 6° de Primaria, en una clase en la que hay 24 alumnos, 10 son niños y 14 son niñas. Contamos con un niño TDA-H y una niña con un grado bajo de dificultad en el movimiento.

Cronograma/temporalización: para el desarrollo de esta actividad utilizaremos 7 sesiones de 55 minutos. Las dos primeras las dedicaremos a que los alumnos elijan la obra literaria que quieren leer y realicen la lectura de esta. Las siguientes tres sesiones las dedicaremos a que los alumnos practiquen la representación para sus compañeros. Por último, las dos sesiones restantes serán para ver las obras de los alumnos.

Contenidos

Lengua y Literatura

BLOQUE I. Comunicación oral. Hablar y escuchar.

- Dramatizaciones de textos literarios adaptados a la edad y de producciones propias.
- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.

BLOQUE IV. Educación literaria

- Conocimiento de los cuentos tradicionales: cuentos maravillosos, cuentos de fórmulas, de animales.
- Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios.

Educación física

BLOQUE II. Actividades físicas artístico expresivas

- El cuerpo y el movimiento. Exploración y conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.
- Experimentación con algunas técnicas expresivas básicas como mímica, sombras o máscaras.
- Representaciones e improvisaciones artísticas con el lenguaje corporal y con la ayuda de objetos y materiales.
- Escenificación de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas.

Objetivos

- Dramatizar textos literarios sencillos tanto improvisados como preparados.
- Comprender los mensajes verbales y no verbales.
- Conocer textos literarios tradicionales tales como cuentos, poemas y obras teatrales.
- Conocer el propio cuerpo y tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones de este.
- Experimentar la mímica utilizando diferentes trajes y máscaras.
- Trabajar en equipo exponiendo ideas para mejorar.
- Respeto a los compañeros y a los roles que desempeña cada uno.

Metodología

Para empezar, explicaremos a los alumnos los objetivos que queremos conseguir con esta actividad, preguntándoles también si les parece útil y cuáles son sus expectativas. Hablaremos de la importancia del cine y de comunicar lo que deseamos con lenguaje corporal, evitando el oral.

Después crearemos los grupos en los que trabajarán los alumnos y trataremos de que estos sean homogéneos. Estaremos pendientes de que los alumnos trabajen y se centren en la tarea, ayudándoles. Esto lo haremos mediante la observación directa, ya que contamos con dos alumnos que tienen cierta dificultad en la realización de la actividad.

La última sesión estará dedicada a la representación de cada grupo de su obra, por lo que la evaluación será mediante la observación.

Desarrollo

Primera y segunda sesión: 55 minutos cada una.

Se crearán los grupos en los que trabajarán los alumnos. Después, cada grupo elegirá el libro u obra que desea representar. Procuraremos que los grupos sean heterogéneos para que entre ellos puedan ayudarse.

El maestro estará pendiente de que todos estén centrados en la tarea.

Tercera, cuarta y quinta sesión: 55 minutos cada una.

Se dedicarán a que los alumnos preparen sus representaciones. Estas deberán ser sencillas y el maestro les ayudará a organizarse, puesto que puede resultarles complicado que la función sea muda.

Sexta y séptima sesión: 55 minutos cada una.

Estas sesiones serán para que los alumnos representen sus obras. Se valorará el vestuario y los accesorios con los que cuenten a la hora de representarlo.

Tendremos en cuenta las dificultades de movimiento de una alumna en particular en la que se valorará su esfuerzo y empeño en realizar la actividad, lo mismo que con el alumno TDA-H.

Materiales y recursos

- Libros y cuentos que los alumnos leerán grupalmente.
- Vestuario y atrezzo necesarios para llevar a cabo las representaciones.
- Un espacio donde representar las dramatizaciones (aula, salón de actos).
- El trabajo será en grupos y en cada grupo habrá un supervisor.
- Un profesor que controle la situación en cada momento.

Evaluación

La evaluación de esta actividad será mediante la observación de los alumnos durante el desarrollo de esta. Para la evaluación se han elegido algunos estándares de aprendizaje del currículo y se han añadido otros en función de los objetivos que se

pretenden conseguir. Los valores con los que se evaluará irán de 1 a 4, siendo 1 poco o muy poco y 4 mucho o muy bien.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE EVALUABLE	GRADO DE CONSECUCIÓN
Identifica el tema del texto	
Reproduce de memoria textos breves	
Organiza y planifica el discurso adecuándose a la situación de comunicación y a las diferentes necesidades comunicativas (narrar, describir, informarse, dialogar) utilizando los recursos lingüísticos pertinentes.	
Crea textos literarios (cuentos, poemas, canciones y pequeñas obras teatrales) a partir de pautas o modelos dados utilizando recursos léxicos, sintácticos, fónicos y rítmicos en dichas producciones.	
Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.	
Trabaja en equipo con respeto.	
*Se esfuerza en realizar los movimientos que conlleva la representación.	
*Se centra durante un tiempo prolongado en la actividad que está realizando.	

*Los campos con asterisco hacen referencia a la evaluación de los alumnos con alguna adaptación.

4.1.2 Actividad 2

Nombre de la actividad: Somos BookTubers

Grupo clase: el grupo en el que desarrollaremos esta actividad es 6º de Primaria, en una clase en la que hay 24 alumnos, 10 son niños y 14 son niñas. Contamos con un niño TDA-H y una niña con un grado bajo de dificultad en el movimiento.

Cronograma/temporalización: esta actividad durará hasta que se finalice con los libros de la biblioteca o en función del grado de aceptación y entendimiento por parte de los alumnos.

Contenidos

Lengua y literatura

BLOQUE I. Comunicación oral. Hablar y escuchar.

- Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente.
- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
- Exposición y producción de textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos, informativos y persuasivos.
- Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, preguntar. Participación en encuestas y entrevistas. Comentario oral y juicio personal.

BLOQUE II. Comunicación escrita. Leer

- Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.
- Gusto por la lectura. Hábito lector. Lectura de diferentes textos como fuente de información, de deleite y de diversión.
- Identificación y valoración crítica de los mensajes y valores transmitidos por el texto.
- Uso de la biblioteca para la búsqueda de información y utilización de la misma como fuente de aprendizaje.
- Selección de libros según el gusto personal.

BLOQUE IV. Educación literaria

- Conocimiento de los cuentos tradicionales: cuentos maravillosos, cuentos de fórmulas, de animales.
- Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios.

Educación audiovisual

BLOQUE I. Educación audiovisual

- La imagen digital: retoque de imágenes.

Objetivos

- Fomentar en los alumnos el hábito lector y el gusto por la lectura.
- Acercar a los alumnos al manejo de Internet.
- Concienciar a los alumnos sobre los beneficios y cuidados a tener en cuenta en Internet.
- Mejorar el manejo de las herramientas de fotografía.
- Crear un sentimiento mayor de unión entre los alumnos al participar en una plataforma como YouTube de manera grupal.

Metodología

Antes de comenzar con la actividad trataremos de hacer que los alumnos hablen de la importancia de la lectura y de qué géneros literarios son los que más les interesan. Después pasaremos a preguntarles por YouTube y qué es lo que conocen sobre esta herramienta, si conocen algún YouTuber, etc. Y les introduciremos el concepto *BookTuber*, con el que se sentirán familiarizados en pocos días.

Les preguntaremos si tienen acceso a cámaras grabadoras como móviles. Explicaremos entonces cuál es el funcionamiento de la actividad y cuáles son sus expectativas respecto a esta.

También les diremos que se premiará la originalidad y que toda la ayuda de sus padres es necesaria.

Desarrollo

Para el desarrollo de esta actividad, no la dividiremos en sesiones.

Previamente, el profesor creará un canal de YouTube privado para el grupo clase.

Los alumnos cogerán un libro de la biblioteca el lunes, y tendrán dos semanas para leerlo, puesto que dos lunes más tarde deberán traer una reseña en vídeo sobre este.

Se premiará la originalidad, los efectos especiales y si incluyen trajes o máscaras en la grabación. Para grabarlo contarán con la ayuda de sus padres.

Cada semana, el profesor colgará los vídeos con las reseñas en el canal de YouTube de la clase.

Materiales y recursos

- Libros de la biblioteca del aula.
- Cámaras de vídeo.
- Sistemas de edición de vídeo (ordenador, tablet, móvil)
- Programas de edición.

Evaluación

La evaluación de esta actividad será mediante la observación de los alumnos durante el desarrollo de esta. Para la evaluación se han elegido algunos estándares de aprendizaje del currículo y se han añadido otros en función de los objetivos que se pretenden conseguir. Los valores con los que se evaluará irán de 1 a 4, siendo 1 poco o muy poco y 4 mucho o muy bien.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE EVALUABLE	GRADO DE CONSECUCIÓN
Emplea conscientemente recursos lingüísticos y no lingüísticos para comunicarse en las interacciones orales.	
Se expresa con una pronunciación y una dicción correctas: articulación, ritmo, entonación y volumen.	
Expresa sus propias ideas comprensiblemente, sustituyendo elementos básicos del modelo dado.	
Utiliza de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender escuchando activamente, recogiendo datos pertinentes a los objetivos de la comunicación.	
Entiende el mensaje, de manera global, e identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos a partir de la lectura de un texto en voz alta.	
Activa conocimientos previos ayudándose de ellos para comprender un texto.	
Tiene programado un tiempo semanal para leer diferentes textos.	
Lee voluntariamente textos propuestos por el maestro o	

maestra.	
Sabe utilizar los medios informáticos para obtener información.	
Utiliza la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía, aplicando las normas de funcionamiento de una biblioteca.	
Realiza fotografías digitales con diferentes dispositivos y las edita.	
Modifica las características formales de las fotografías realizadas: selecciona, copia, pega, cambia el tamaño y la forma, modifica las características del color (brillo, contraste, tono.)	

4.1.3 Actividad 3

Nombre de la actividad: Creo mi propio cómic

Grupo clase: el grupo en el que desarrollaremos esta actividad es 6º de Primaria, en una clase en la que hay 24 alumnos, 10 son niños y 14 son niñas. Contamos con un niño TDA-H y una niña con un grado bajo de dificultad en el movimiento.

Cronograma/temporalización: esta actividad se llevará a cabo en 4 sesiones de 55 minutos.

Contenidos

Lengua y literatura

BLOQUE II. Comunicación escrita. Leer

- Recursos gráficos en la comunicación escrita. Consolidación del sistema de lectoescritura.

BLOQUE II. Comunicación escrita. Escribir

- Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación (punto, coma, punto y coma, guion, dos puntos, raya, signos de entonación, paréntesis, comillas). Acentuación.

BLOQUE III. Conocimiento de la lengua

- Conjugación de los verbos regulares e irregulares más frecuentes.

- Ortografía: utilización de las reglas básicas de ortografía. Reglas de acentuación. Signos de puntuación.

Educación audiovisual

BLOQUE I. Educación audiovisual

- La imagen fija: la fotografía digital.
- La imagen digital: retoque de imágenes.

Objetivos

- Conocer las posibilidades lúdicas y de enseñanza de las TIC.
- Usar el cómic como medio de aprendizaje.
- Fomentar la creatividad en los alumnos.
- Mejorar la ortografía.
- Ayudar al mejor control del ordenador por parte de los alumnos.

Metodología

Comenzaremos por preguntarles sobre los cómics, si los leen y cuáles son los que más les gustan. Después les explicaremos cuáles son los objetivos que pretendemos conseguir con la actividad y de nuevo cuáles son sus expectativas.

La primera sesión la dedicaremos a explicar cómo funciona la web con la que haremos el cómic, jugaremos con ella y todos podrán participar, por lo que será una sesión dinámica y divertida.

El resto de sesiones les dejaremos a ellos solos utilizar la herramienta para crear su cómic y les ayudaremos con cualquier dificultad que les surja. Así, fomentaremos el trabajo individual de los niños pero sabrán que pueden contar con nuestra ayuda.

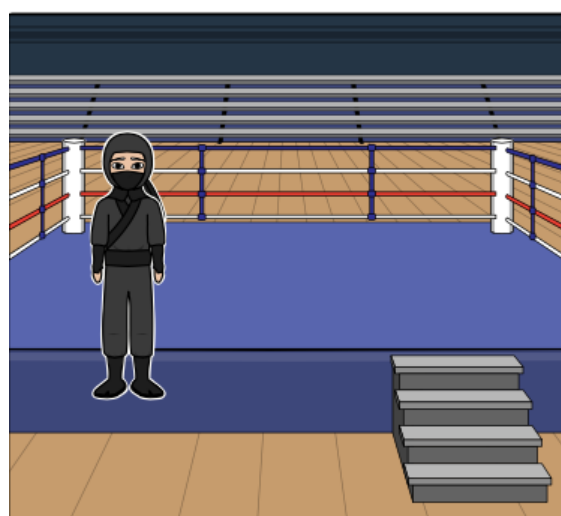
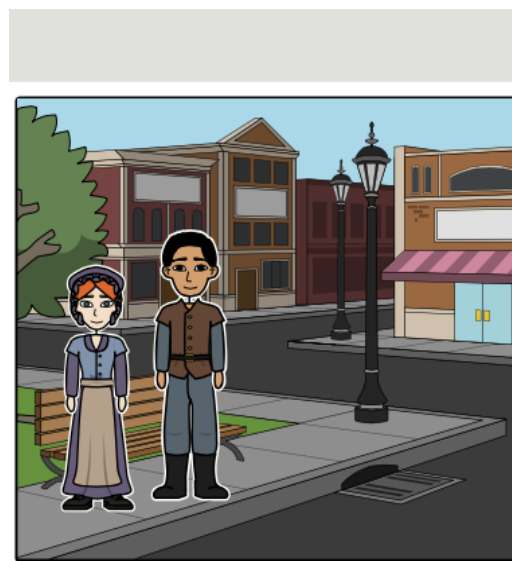
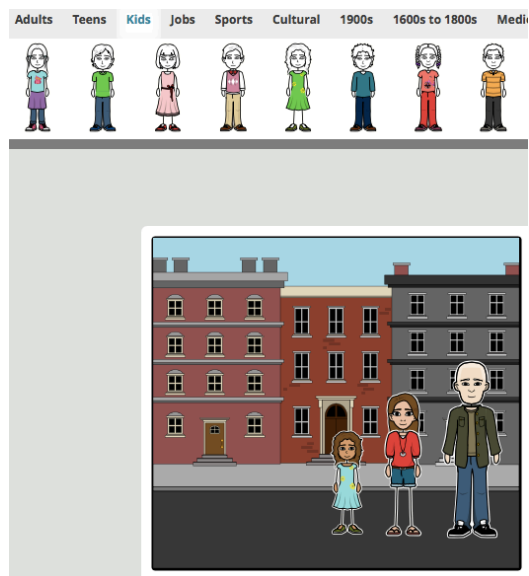
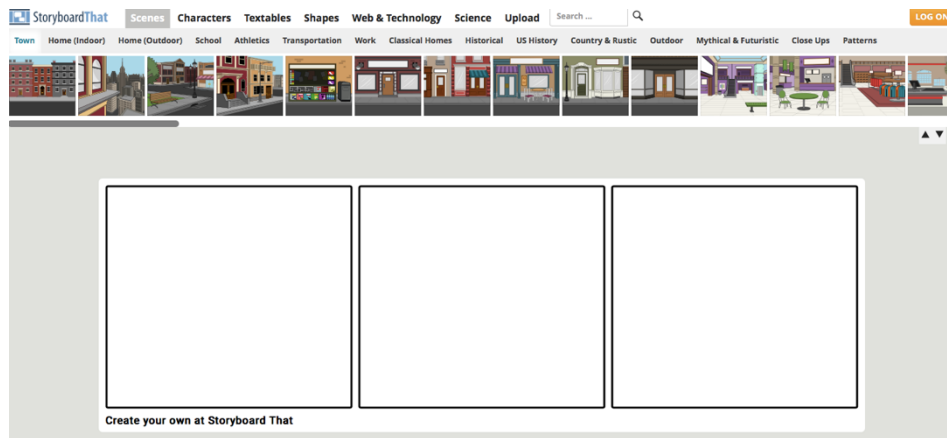
Les diremos que se premiará la imaginación y creatividad puesta en el cómic, así como la correcta ortografía y uso de la lengua.

Desarrollo

Primera sesión: 55 minutos.

La dedicaremos a enseñar el funcionamiento de la herramienta que vamos a utilizar.

Este sería el paso a paso:



Esta herramienta nos permite elegir entre muchísimos escenarios, como partes de la ciudad (parques, colegios, tiendas, centros comerciales, calles), escenarios deportivos (canchas de baloncesto, campos de fútbol, rings de boxeo), partes del colegio (autobús escolar, polideportivo, aula, cafetería), etc. Además, tiene una gran variedad de personajes a nuestra disposición, tales como personas comunes, medievales, monstruos y animales mitológicos. A todos ellos podemos cambiarles el color de la piel, los ojos, la ropa. También podemos incluir bocadillos y cuadros de texto explicativos.

Segunda, tercera y cuarta sesión: 55 minutos cada una.

Servirán para que los alumnos creen su propio cómic de temática libre. El profesor continuamente ayudará a los alumnos con dificultades.

Quinta sesión: 55 minutos.

Se dedicará a la visualización de todos los cómics de los alumnos.

Materiales y recursos

- Ordenadores con conexión a Internet para cada alumno.
- Acceso a la web *storyboardthat.com*

Evaluación:

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE EVALUABLE	GRADO DE CONSECUCIÓN
Sabe utilizar los medios informáticos para obtener información.	
Usa con eficacia las nuevas tecnologías para escribir, presentar los textos y buscar información	
Utiliza Internet y las TIC: reproductor de vídeo, reproductor de DVD, ordenador, reproductor de CD-audio, cámara de fotos digital y grabadora de audio como recursos para la realización de tareas diversas: escribir y modificar un texto, crear tablas y gráficas, etc.	
Señala las características que definen a las diferentes clases de palabras: clasificación y uso para construir el discurso en los diferentes tipos de producciones.	

Utiliza correctamente las normas de la concordancia de género y de número en la expresión oral y escrita.	
Aplica correctamente las normas de acentuación y clasifica las palabras de un texto.	
Usa con corrección los signos de puntuación.	
Aplica las reglas de uso de la tilde.	
Utiliza una sintaxis adecuada en las producciones escritas propias.	
Maneja con facilidad Internet y el recurso utilizado para la actividad.	
Muestra interés por la actividad.	
Realiza la actividad con creatividad e imaginación.	

5. DISCUSIÓN

La asignatura de Lengua y Literatura está impuesta en la educación básica debido a su gran importancia en todas las etapas. Resulta una materia considerada base para lograr un aprendizaje significativo de todo el resto de áreas. Dentro de esta asignatura se encuentra todo lo relativo a saber hablar, escuchar, comprender, leer y el conocimiento de la literatura. Por ello he escogido este ámbito de la enseñanza, ya que nos permite utilizar un sinfín de herramientas para su aprendizaje.

Por otro lado, he querido recalcar la importancia de crear en los alumnos un hábito de lectura y gusto por esta, porque la considero clave para el desarrollo. Por ello, he querido utilizar el cómic, que suele parecerles entretenido e interesante, además de creativo.

Además, he complementado mi intervención con la asignatura de Educación Física, porque es en este momento evolutivo donde más interés muestran por las actividades que requieren movimiento y trabajo motor.

También pretendo mostrar cómo las TIC pueden ser un instrumento muy útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a la motivación extra que suponen para los alumnos. Nos sirven para trabajar las materias tradicionales del currículo de una manera más lúdica y divertida. Hay que añadir que el uso de Internet en las actividades nos proporciona la oportunidad de concienciarles sobre lo importante que es saber hasta dónde llegar dentro de las posibilidades que nos ofrece.

Dentro de las actividades que he diseñado encontramos las siguientes ventajas: crearemos en los alumnos el gusto por la lectura, ofreciéndoles gran variedad de libros de distintos géneros. Unido a esto, mejorarán su ortografía y comprensión lectora. Además, en una de las actividades resultará imprescindible el trabajo en equipo, por lo que se creará un mayor clima de confianza entre ellos. Al utilizar YouTube, podemos mostrarles cómo además de ser una plataforma de diversión y música, puede convertirse en algo cultural y didáctico. Por su parte, el cómic les acerca a la lectura de una manera más divertida y curiosa.

Pero también encontramos inconvenientes en los materiales y recursos utilizados. Al darles libertad a los alumnos para elegir los libros que quieren leer, puede suceder que siempre elijan el mismo género, descuidando el resto de opciones. Además, el trabajo en equipo no siempre funciona óptimamente, por lo que la atención que les prestemos debe ser mantenida. Debemos añadir que el uso del lenguaje corporal prescindiendo del oral puede resultarles complicado.

6. CONCLUSIÓN

El aprendizaje y dominio de la Lengua y de todos los aspectos del currículo que incluye es vital en la educación de los alumnos, luego debe ser un trabajo del día a día esforzarnos porque su adquisición sea óptima y progresiva. Además, la sociedad constantemente sufre cambios, y como consecuencia, también la educación. Es por esto que debemos adaptarnos y renovar nuestras metodologías y herramientas paralelamente.

Para llevar esto a cabo, podemos servirnos de una gran cantidad de instrumentos que están a nuestra disposición. Estos incluyen características tradicionales y también tecnológicas e innovadoras. Esto resulta necesario para que los alumnos encuentren una motivación extra en la enseñanza.

Hay que añadir, que como queda reflejado en el marco teórico, también debemos tener en cuenta la necesidad de que la comunicación sea la adecuada, resultando de gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por todo ello, con la propuesta de innovación que incluye las anteriores actividades, se pretende conseguir un aprendizaje significativo además de transversal. En esta propuesta se ha utilizado la técnica de la narrativa transmedia, cuya definición aparece reflejada en el apartado teórico. En este caso, y como se ha mencionado anteriormente, nos centramos en la inteligencia lingüística, perteneciente a la Teoría de las Inteligencias Múltiples propuesta por Gardner.

No se puede olvidar que nuestros alumnos de primaria son niños, y que resulta imprescindible que el trato con ellos sea siempre cercano, de ayuda y apoyo constantes y que se adapte a las necesidades individuales de cada uno.

7. BIBLIOGRAFÍA

APARICI, Roberto (Coord.), *Narrativa digital interactiva*, Barcelona, Gedisa, 2015.

APARICI, Roberto y Silva, Marco, “Pedagogía de la interactividad”, en *Comunicar*, 2012.

BARBÁS COSLADO, Ángel, “Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado, Foro de Educación 2012, 10 (14).

BARRANCO, J. (9 de enero de 2017). Pero, ¿qué es la modernidad líquida? *La Vanguardia*. Recuperado el 13 de mayo de 2018 de: <http://www.lavanguardia.com/cultura/20170109/413213624617/modernidad-liquida-zygmunt-bauman.html>

BAUMAN, Z. *Los retos de la educación en la modernidad líquida*, Buenos Aires,, Gedisa Editorial, 2008

CARVAJAL, G. (2013). Educación en la modernidad líquida. *Nexus*, 14, 154-183. Recuperado el 14 de mayo de 2018 de: <http://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/751/874>

COSTA, C., y PIÑEIRO, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono 14*, 10 (2), 102-125. doi: 10.7195/ri14.v10i2.156

GÓMEZ, I. (2014). Las inteligencias múltiples en el aula de Educación Primaria. *Publicaciones didácticas*, 47. 79-150. Recuperado el 15 de mayo de 2018 de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/047019/articulo-pdf>

GUTIÉRREZ, G. (1999). Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936). *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31 (3), 557-560. Recuperado el 14 de mayo de 2018 de: <http://www.redalyc.org/pdf/805/80531311.pdf>

JENKINS, H., *Convergence Culture*, Barcelona, Paidós, 2009.

—, Fans, blogueros y videojuegos. Barcelona. Paidós.

JENKINS, H., Ford, S. y Green J., *Cultura transmedia. La creación de valor y significado de una cultura en red*, Barcelona, Gedisa, 2015.

- JIMÉNEZ FERNÁNDEZ, Rafael y Romero Oliva, Francisco (coords.), *Nuevas líneas de investigación e innovación en la educación literaria*, Barcelona, Octaedro, 2015.
- KAPLÚN, Mario, *Una pedagogía de la comunicación*, Madrid, Ediciones de La Torre, 2010.
- LAURE RYAN, M., *La narración como realidad virtual*, Barcelona, Paidós, 2004.
- MANOVICH, L., *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005.
- REDONDO, M. (10 de enero de 2017). 5 ideas de Zygmunt Bauman que retratan a la sociedad moderna. *Hipertextual*. Recuperado el 13 de mayo de 2018 de: <https://hipertextual.com/2017/01/5-ideas-bauman>
- RODRÍGUEZ, J.A., LÓPEZ, L.D., y GONZÁLEZ GUTIÉRREZ, L.F. (2015). La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados. *Signo y Pensamiento*, 34. 60-74. Recuperado el 15 de mayo de 2018 de: https://www.researchgate.net/profile/Luis_Gonzalez-Gutierrez/publication/286638808_La_narrativa_transmedia_como_experiencia_de_simulacion_de_inteligencia_colectiva_El_caso_de_Atrapados/links/575ee2ad08aed884621b8861/La-narrativa-transmedia-como-experiencia-de-simulacion-de-inteligencia-colectiva-El-caso-de-Atrapados.pdf
- SALMON, C. *Storytelling, la máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Barcelona, Atalaya, 2008.
- SANTOS, M. (2008). Ideas filosóficas que fundamentan la pedagogía de Paulo Freire. *Revista iberoamericana de Educación*, 046, 155-173. Recuperado el 14 de mayo de 2018 de: <http://www.redalyc.org/pdf/800/80004610.pdf>
- SCOLARI, C. (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona. Gedisa
- , *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto, 2013.
- SIEMENS, George, “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”, en <http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>